



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Proyecto de innovación para el empleo del juego tradicional como herramienta facilitadora de la interculturalidad en el ámbito escolar.

Autor/es

JAVIER ROYO ORDÓÑEZ

Director/es

EDMUNDO LOZA OLAVE

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2017-18



Proyecto de innovación para el empleo del juego tradicional como herramienta facilitadora de la interculturalidad en el ámbito escolar. , de JAVIER ROYO ORDÓÑEZ

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported. Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

TRABAJO FIN DE GRADO

Título

Autor

Tutor/es

Grado

Facultad de Letras y de la Educación

Año académico



UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA

RESUMEN.

Este trabajo trata sobre la aplicación del juego tradicional para potenciar la interculturalidad en el ámbito escolar. Sin embargo, la propuesta realizada está enfocada a utilizarla tanto en la enseñanza reglada, dentro de la programación de la asignatura de Educación Física, como en la enseñanza no reglada, pudiéndose aplicar en semanas o jornadas culturales.

Se trata de un proyecto aplicable a varios cursos, siempre y cuando se hagan las respectivas adaptaciones para el buen correcto desarrollo del mismo. Tiene como objetivo, a través del juego tradicional, conseguir el paso de una educación multicultural a una educación intercultural, donde las distintas culturas existentes hoy en día en nuestra sociedad, y por consiguiente, en los centros educativos, convivan entre ellas aprendiendo unas de otras.

La elección de este tema se debe a la necesidad de lograr la convivencia entre las distintas culturas, y dada mi gran vocación por el deporte en general, he optado por los juegos tradicionales como herramienta para lograr dicha convivencia. En primer lugar, he analizado el gran número de población inmigrante existente en nuestra comunidad, investigando sobre qué países aportaban más población. Posteriormente, la labor se centró en la búsqueda de los juegos tradicionales de los países seleccionados, indagando en distintos libros y también preguntando a distintas personas procedentes de esos países elegidos. Los juegos se seleccionaron en función de unos criterios que he creído conveniente, buscando siempre la diversión entre los alumnos.

En este trabajo, no sólo quiero dejar constancia de un conjunto de juegos tradicionales procedentes de otras culturas, sino también un compendio de valores implícitos como el respeto y la tolerancia hacia aquello que es diferente a nosotros. Por último, creo firmemente en este trabajo y en los juegos tradicionales como herramienta para conseguir aquello que es imprescindible para conseguir una sociedad mejor. Es decir, conseguir la convivencia entre distintas culturas. Conseguir la interculturalidad.

Palabras clave: juego tradicional, interculturalidad, multiculturalidad, cultura, sociedad.

ABSTRACT

This dissertation addresses the application of the traditional game to strengthen interculturality in the school field. However, the proposal is focused on using it both in formal education, within the programming of the subject of Physical Education, and in non-regulated education, being able to apply in weeks or cultural days.

It is a project applicable to several school years, as long as the respective adaptations are made for the proper development of the same. Its objective, through the traditional game, is to achieve the transition from a multicultural education to an intercultural education, where the different cultures existing today in our society, and therefore, in the schools, live together learning from each other.

The choice of this theme is due to the need to achieve coexistence between different cultures, and given my great vocation for sports in general, I opted for traditional games as a tool to achieve such coexistence. First, I analyzed the large number of immigrant population in our community, investigating which countries contributed more population. Subsequently, the work focused on the search of the traditional games of the selected countries, inquiring in different books and also asking different people from those chosen countries. The games were selected based on criteria that I thought convenient, always looking for fun among the students.

In this work, I not only want to record a set of traditional games from other cultures, but also a compendium of implicit values such as respect and tolerance towards what is different from us. Finally, I firmly believe in this work and in traditional games as a tool to achieve what is essential to achieve a better society. That is, to achieve coexistence between different cultures. Achieve interculturality.

Key words: traditional game, interculturality, multiculturalism, culture, society.

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
OBJETIVOS.....	6
1. MARCO TEÓRICO	7
1.1 Definición de juego tradicional.....	7
1.2 El juego tradicional en la escuela.....	9
1.3 Multiculturalidad e interculturalidad	9
1.4 El juego tradicional e interculturalidad.....	11
2. DESARROLLO	14
2.1 Proceso de creación	14
2.2 Criterios de selección de juegos.....	16
2.3 Fichas de juegos.....	17
2.3.1 Juegos de Marruecos	17
2.3.2 Juegos de Colombia	20
2.3.3 Juegos de Pakistán.....	22
2.3.4 Juegos de Rumanía.....	24
3. POSIBILIDADES DE APLICACIÓN.....	26
4. CONCLUSIONES	29
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	30

INTRODUCCIÓN.

Uno de los rasgos que más caracteriza a nuestra sociedad actual es el cambio continuo y progresivo como consecuencia del incremento de la población inmigrante, lo que deriva en un aumento también de los alumnos procedentes de otros países en los centros educativos, no sólo en España sino también en la comunidad autónoma de La Rioja. Desde la perspectiva docente, nos podemos encontrar ante el reto que supone atender de forma individual a cada uno de estos alumnos de distinta procedencia, teniendo en cuenta como factor fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje, los problemas que puedan surgir del idioma.

No obstante, lo que en un primer momento se puede considerar una gran dificultad -que lo es- también se puede acoger como una fuente de enriquecimiento ligado al proceso de enseñanza-aprendizaje. La diversidad de culturas y la consecuente convivencia entre ellas, nos puede aportar distintos conocimientos, rasgos, características etc. de estas culturas, y relacionado con el tema principal de este trabajo, nos nutre de aquellos juegos tradicionales que para nosotros son desconocidos.

Focalizando el tema dentro de la asignatura de Educación Física, los juegos tradicionales nos aportan no sólo un gran abanico de posibilidades motrices para trabajar con los alumnos, sino también un compendio de valores que hace de estos juegos un importante contenido para trabajar en esta asignatura, dando lugar al desarrollo de unidades didácticas destinadas únicamente a estos juegos.

Cabría reseñar también la gran diferencia del uso de estos juegos en la actualidad respecto a años atrás, donde no existían las tecnologías que hoy en día están absorbiendo a nuestra sociedad.

Por otro lado, una vez analizado a grandes rasgos tanto el incremento de los alumnos inmigrantes como la utilización de los juegos tradicionales, que posteriormente se analizará con más detalle, queda establecer el enfoque principal de este trabajo. Este trabajo está enfocado principalmente a conocer distintos juegos tradicionales procedentes de otros países, para enriquecernos de otras culturas que pueden ser totalmente desconocidas o conocer en menor medida.

Por ello, la selección de juegos tradicionales que voy a realizar está relacionado con el análisis realizado sobre la inmigración en la comunidad autónoma de La Rioja. De este modo,

los países seleccionados son aquellos cuatro países de las cuatro grandes etnias que más población aporta.

Dada mi experiencia como alumno de prácticas y futuro docente, la idea de plantear este tema nace de la importancia que tiene la educación para formar a las futuras generaciones. Somos conscientes que de la sociedad ha aumentado a un ritmo frenético, y sabemos que estos cambios son debido a la gran cantidad de culturas que encontramos.

Al proceder de una zona rural, los juegos tradicionales siempre han estado a la orden del día entre las personas que me rodean, sobre todo en mi familia. El gran debate que existe en la actualidad sobre los niños y las nuevas tecnologías siempre ponía en boca de gente mayor lo bien que se lo pasaban años atrás sin la existencia de ese gigante tecnológico. Cuando he oído hablar de ello, siempre me he interesado por cómo se divertían antiguamente y he intentado siempre recabar información sobre los juegos a los que se solía jugar.

Por otro lado, mi experiencia como maestro de prácticas me permitió formar parte del desarrollo de una unidad didáctica destinada a los juegos tradicionales. Y es aquí donde pude comprobar la existencia de multitud de juegos tradicionales existentes, muchos de ellos desconocidos para mí, y la diversidad de variantes según la zona en la que se practicaba.

Además, el más que claro incremento de población inmigrante hace necesario potenciar la relación y la convivencia de distintas culturas, educando a los alumnos en el respeto y tolerancia hacia aquellas personas que son diferentes a nosotros. Para conseguir este paso hacia la convivencia y relación entre las distintas culturas, es decir, el paso de la multiculturalidad hacia la interculturalidad, son muchas las herramientas utilizadas como charlas, entrevistas etc. Sin embargo, como futuro docente de la educación física, creo que el juego es una herramienta muy importante para potenciar esas relaciones, de ahí que el tema del trabajo sea trabajar la interculturalidad a través de los juegos tradicionales.

OBJETIVOS

A la hora de establecer el objetivo general de este trabajo, hay que tener en cuenta los dos aspectos o ramas que estamos trabajando: juegos tradicionales e interculturalidad. Aunque el peso del trabajo caiga sobre los juegos tradicionales y su realización dentro del aula, el objetivo general está relacionado con la otra gran rama, la interculturalidad. Por ello, dicho objetivo, entrelazando las dos ramas que se pretende trabajar, es:

- Facilitar la aplicación del juego tradicional como herramienta para conseguir el paso de la multiculturalidad a la interculturalidad.

Una vez establecido el objetivo general, a partir de él subyace otra serie de objetivos más específicos que se centran en trabajar los juegos tradicionales seleccionados. De esta manera, estos son:

- Mostrar la gran diversidad de juegos tradicionales procedentes de otros países.
- Elaborar un proyecto/plan de intervención que permita el conocimiento de otros juegos tradicionales y otras culturas.
- Reflexionar sobre el juego tradicional como herramienta de aplicación para conseguir ese paso a la interculturalidad.
- Fomentar las relaciones sociales mediante la aplicación de los juegos tradicionales.

1. MARCO TEÓRICO

En primer lugar, antes de adentrarnos en el juego tradicional, es preciso enumerar algunas de las definiciones de juego que nos han aportado distintos autores:

Pugmire-Stoy (1996), define el juego como *“el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona en tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo”*.

En la misma línea, Gimeno y Pérez (1989), lo define como *“un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje manifiesta su personalidad”*

Para estos autores, el juego es utilizado por el niño o por el adulto para mostrar sus emociones o sentimientos que en la vida real no les es posible hacerlo.

Desviándonos un poco de esta línea, se puede encontrar otra definición que quizá se pueda ajustar a lo que más comúnmente nosotros conocemos como tal.

Jacquin (1996), definía el juego como *“la actividad espontánea y desinteresada que exige unas reglas que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer. El juego tiene por función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo”*.

Por ello, podemos definirlo como la actividad lúdica que posee las siguientes características:

- Actividad con finalidad en sí misma.
- Actividad que permite mostrar las emociones del niño.
- Actividad espontánea y placentera.

1.1 Definición de juego tradicional

Una vez que conocemos algunas de las definiciones que distintos autores nos han aportado sobre el juego, podemos establecer una definición de juego tradicional. Por ello, se puede intentar definir como actividad que se realiza para divertirse y alcanzar un triunfo perteneciente a la tradición. Es decir, en esta definición, que para nada es exacta, hemos incluido la definición de juego y la definición de tradicional. Sin embargo, es de vital importancia para el objetivo de este trabajo, explicar de manera detallada y breve qué es el juego tradicional. Para ello, a continuación, detallo la definición que algunos autores han dado para ello.

Según Öfele (2003), podemos definir el juego tradicional como *“aquellos juegos que son transmitidos de generación en generación, en forma oral, y que siguen perdurando, manteniendo su esencia”*

Lavega (2000), va un paso más allá y resalta otras características de estos juegos: *“aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región”*.

A partir de estas dos definiciones, nosotros podemos entenderlo como las actividades lúdicas que se han transmitido de generación en generación y que ayudan a mantener viva la cultura y la esencia.

De acuerdo con Cortizas (2009), la finalidad de los juegos tradicionales es carecer de ella misma. Es decir, la finalidad es divertirse, pasarlo bien con los amigos, vivir aventuras. Este mismo autor, sugiere que el juego tradicional sea democrático. Esto quiere decir que tiene unas reglas, pero que no son fijas ni están estandarizadas, sino que se adaptan a quienes juegan y cuando juegan.

Así como anteriormente era necesario establecer una definición de juego tradicional, es imprescindible también establecer la diferencia que encontramos entre el juego tradicional y el juego popular y autóctono, con el fin de no confundir sus significados.

El juego popular se puede entender como aquel que es practicado por la sociedad sin llegar a ser necesariamente tradicional. Por otro lado, el juego autóctono es aquel propio de una zona en la que ha tenido su origen, y que no es practicado en ningún otro lugar. Finalmente, por juego tradicional entendemos aquel juego que se haya arraigado a una cultura o región concreta, que mantiene sus formas originales y que se ha ido transmitiendo de generación en generación. (Loza, 2013).

En esta misma línea, la diferencia entre juego tradicional y autóctono según Trigo (1994), radica en que el autóctono es característico de una zona, sin ser traído de otro lugar, mientras que el juego tradicional puede haber venido de otro lugar y haber sido transmitido de generación en generación.

Sin embargo, según la misma autora, a la hora de diferenciar entre juego tradicional y popular se caía en el error de atribuirlos a las clases sociales. De ese modo, el juego tradicional era realizado por adultos de la alta clase social, designando juegos populares a

aquellos realizados por el pueblo bajo. Sin embargo, hoy en día eso no tiene sentido, ya que la gran diferenciación de clases no existe realmente como en otras épocas.

1.2 El juego tradicional en la escuela

“Es imprescindible que la escuela convierta sus patios en aulas y sus aulas en espacios libres donde cultura y conocimiento se mezclen en una sola diversión”. (Cortizas, 2005)

El patrimonio cultural se erige como uno de los grandes referentes que dotan de identidad a una comunidad. Por otro lado, la actividad lúdica ha marcado una evolución en los últimos años que hacen distanciarse de la tradición lúdica, teniendo a otras alternativas como deportes o acciones más sedentarias (videoconsolas).

Los juegos tradicionales simbolizan nuestra cultura, nuestra esencia y han sobrevivido hasta la actualidad gracias a la transmisión de generación en generación. Hoy en día siguen estando presentes en nuestros padres y abuelos que pretenden transmitirlos a sus familiares más jóvenes, con el fin de que no desaparezcan ni se olviden. Sin embargo, son algunos de los problemas que surgen para intentar mantener estos juegos.

De acuerdo con Öfele (citado en Sarmiento, 2008), es la escuela la generadora de cultura, de modo que es posible pensar en los juegos, y más concretamente los tradicionales, como una posibilidad de interacción con la cultura familiar.

Coincido con Cortizas (2005), en que el juego tradicional no pertenece exclusivamente a la educación física. Si de verdad se cree en ellos, su práctica debe ser interdisciplinar. Por poner un ejemplo, en el juego tradicional de la billarda, además de caminar y lanzar (dónde se trabaja distintas habilidades motrices), se calculan y se miden distancias; en otros juegos se canta, se dramatiza etc. Por ello, no sólo compete a la educación física la práctica de los juegos tradicionales.

1.3 Multiculturalidad e interculturalidad

En primer lugar, se debe aclarar que multiculturalidad e interculturalidad son dos términos muy parecidos, pero que conllevan grandes diferencias entre sí. En la actualidad, vivimos una situación de multiculturalidad y lo que nosotros buscamos es dar el paso hacia la interculturalidad.

Bernabé (2012) define multiculturalidad como *“la presencia en un territorio de diferentes culturas que se limitan a coexistir, pero no a convivir”*

También Ruiz Omeñaca (en Aguado, 1991) define este término de manera similar al anterior: *“la presencia de varias culturas en un lugar y momento histórico concreto, que viven, cada una de ellas, según su propio modelo cultural.*

El autor Carlos Giménez Romero (en Salazar, 2009) define por su parte la interculturalidad como *“la relación de armonía entre las culturas; dicho de otra forma, una relación de intercambio positivo y convivencia social entre actores culturalmente diferenciados”.*

La gran diferencia que podemos encontrar entre estos dos términos es la manera de ver la diversidad de culturas. La multiculturalidad puede llegar a admitir tintes racistas, de superioridad mientras que la interculturalidad habla de convivencia entre esas culturas, basadas en el respeto y la igualdad. (Del Río, 2013)

“El término multicultural se refiere al hecho de que muchos grupos o individuos pertenecientes a diferentes culturas vivan juntos en la misma sociedad, mientras que el término intercultural añade a lo anterior el hecho de que los individuos o grupos diversos se interrelaciones, se enriquecen mutuamente, y son conscientes de su interdependencia”. Leurin (en Torres, 2011).

Casanova (2005: 25), establece una comparación entre multiculturalidad e interculturalidad.

Tabla 1. *Comparación entre multiculturalidad e interculturalidad.*

Multiculturalidad	Interculturalidad
Coexistencia de diferentes culturas	Convivencia entre diferentes culturas
Acentuación de las diferencias	Conocimiento y relación cultural
Aumento de las distancias entre los grupos	Búsqueda de lo común y enriquecimiento con los diferente

Basándonos en el objetivo general de este trabajo, es importante conocer algunas reseñas para abordar ese cambio desde la multiculturalidad hacia la interculturalidad. Una vez que hemos definido ambos términos y hemos aclarado las grandes diferencias entre ellos, es imprescindible conocer las tareas a seguir para conseguir ese paso. Para ello, es necesario conocer los principios de convivencia multicultural e intercultural, propuestos por Salazar (2009). Estos principios son:

- Principio de ciudadanía: implica la búsqueda de igualdad real, así como la lucha contra el racismo y la discriminación.
- Principio de derecho a la diferencia: conlleva el respeto a la identidad y derechos de cada pueblo y expresiones socioculturales.
- Principio de unidad en la diversidad: la diversidad cultural no es un problema, sino una riqueza con la que se construye la interculturalidad de un país.

Asimismo, es importante que la educación sea la base para conseguir ese paso. Por eso, la comunidad educativa debe ser espacio social, pedagógico y cultural donde se puede conseguir, en el marco del desarrollo integral de la persona, esa identidad cultural en lo individual y la cultura de la interculturalidad en lo comunitario y nacional. Para ello, la escuela debe proporcionar algunos elementos fundamentales como la construcción de un currículo educacional en el marco de la cultura de la comunidad; reconocimiento de la diversidad cultural y lingüística, así como el reconocimiento y valoración de culturas y lenguas del entorno social de la comunidad educativa.

1.4 Juego tradicional e interculturalidad

Si hablamos conjuntamente de juego tradicional e interculturalidad, es importante reseñar el cambio evolutivo que se ha ido produciendo hasta ahora, en materia de aprovechamiento del tiempo de ocio para los juegos tradicionales. Es evidente que la aparición del gigante de las tecnologías ha contribuido al deterioro no sólo de la práctica de estos juegos, sino también en el aprovechamiento del tiempo libre por parte de los niños.

Con el objetivo de erradicar un poco esta tendencia, la utilización de los juegos tradicionales desde la perspectiva educativa considero que es una herramienta fundamental para tal fin. A esto, sumándole aquellos juegos traídos de otras culturas ayudan a fomentar la relación social entre los componentes de la comunidad educativa. Asimismo, contribuye a erradicar cualquier principio de racismo o desigualdad.

Desde mi punto de vista, pienso que la utilización del juego ya sea tanto en la escuela como en la calle, aporta grandes dosis de cultura, tradición, costumbres de la zona de la que es cada persona. Con ello, se intenta demostrar la idea de igualdad y no discriminación; se intenta abrir nuestra mente para ir más allá y conocer mediante la práctica de estos juegos, pequeños rasgos de la cultura y tradiciones de la población extranjera.

Aunque se tiene que dar el paso final desde la multiculturalidad hacia la interculturalidad, la propia convivencia de culturas ha ido fomentando esa interculturalidad, ya que el ser humano posee esa capacidad de relacionarse y de aprender de otros. Según Barrionuevo (2015), no existe cultura que no haya sido influenciado por otras, puesto que el contacto y la convivencia de estas ha sido notable desde el principio.

La necesidad de atender las necesidades causadas por la diversidad cultural y étnica hace que el juego dentro de la educación física sea una herramienta muy importante para satisfacer dichas necesidades. A través de él, se fomenta la igualdad, en el que los participantes, ya sean niños o mayores, desarrollan roles de colaboración y de protagonismo, que favorecen la relación de aquellos participantes que se sienten más excluidos. Además, a través de las diferentes adaptaciones, se procura que todos los alumnos sean reconocidos por igual y tengan igual de éxito en el desarrollo del juego, pues ese éxito es también a veces una de las causas de discriminación. De forma que, adaptando los juegos, se permite a los participantes aumentar su autoestima.

En relación con el apartado de éxito, creo que es importante seleccionar aquellos juegos que se puedan adaptar con el fin de aumentar esa autoestima. Por ello, pienso que, para garantizar las relaciones sociales, es importante la práctica de algunos juegos en los que no haya ni ganadores ni perdedores, caso contrario a lo que ocurre hoy en día en nuestra sociedad. Los juegos de diferentes lugares del mundo deben ser introducidos bien estructurados, de modo que suponga a los alumnos y/o participantes otras formas no sólo de jugar, sino también de pensar y de actuar.

Sin embargo, no sólo se trata de adaptar los juegos buscando alcanzar el objetivo anterior. Es necesario conocer los juegos tradicionales interculturales para, posteriormente, tratar de realizar las adaptaciones necesarias en materia de normas, espacios, materiales...para la correcta realización de estos juegos que nos generan grandes beneficios.

Del Río (2105) en su trabajo fin de grado detalla una serie de ventajas del juego tradicional intercultural que se resume en:

- ✓ Mayor motivación e integración del alumnado.
- ✓ Mantenimiento de las tradiciones transmitidas de generación en generación.
- ✓ Mejorar las relaciones sociales del aula, tanto a nivel familiar como del entorno.
- ✓ Enriquecer la práctica de actividades fuera del horario escolar.

2. DESARROLLO

2.1 Proceso de creación

A la hora de realizar un trabajo, investigación o proyecto, lo primero de todo es tener claro sobre qué se va a realizar y cuál va a ser el enfoque que se le va a dar a dicho trabajo. Por eso, uno de los temas que abarca este trabajo estaba claro desde el principio, que era el de los juegos tradicionales. Posteriormente, quedaba elegir a qué se enfocarían los juegos tradicionales. Dado el aumento del número de inmigrantes que se ha apreciado en mi localidad, y sensibilizado por la importancia de convivir entre las distintas culturas, me decanté, dada también mi vocación por el deporte y la educación física, por utilizar los juegos tradicionales como herramienta para potenciar la interculturalidad.

Una vez que el tema y el enfoque a realizar estaban bastante claros, el siguiente paso fue recabar la información necesaria para realizar una buena base teórica. Para ello, fueron muchas las fuentes consultadas; numerosos libros ojeados en primer lugar, y leídos con más detenimiento con posterioridad, webs consultadas y distintos artículos de revistas especializadas en mi tema a desarrollar. Todo ello, ha contribuido a realizar una base teórica sobre la que se va a desarrollar este trabajo.

Estaba claro que iba a utilizar juegos tradicionales de distinta procedencia, de diferente cultura. Sin embargo, no tenía claro de qué países rescatar los mencionados juegos. Para ello, recabé información en el Instituto de Estadística de La Rioja, sobre los países que más inmigrantes aportaban a nuestra sociedad, que se muestran en la Tabla 1. Sin embargo, de los países que más aportan, seleccione las cuatro grandes etnias, como son la magrebí, sudamericana, pakistaní y países del Este. Y un país de cada etnia, seleccionando Marruecos por parte de la etnia magrebí; Colombia, de la etnia sudamericana; Pakistán, de la etnia que lleva su nombre; y Rumanía, de los países del Este.

Sin embargo, los resultados que se muestran en la Figura 1, no tiene distinciones de edad, por lo que la siguiente búsqueda se centró en la información que demuestra el gran número de población extranjera en edad escolar, que es lo que a nosotros nos interesa. Por eso, la Figura 2, muestra el número y porcentaje de inmigrantes en edad escolar tanto en nuestra comunidad autónoma como en nuestro país.

Figura 1 Población extranjera por países en La Rioja

Población extranjera por países en La Rioja. (Principales nacionalidades)

	2018 (A)	% resp. total	2017	% resp. total	Var. 2018/17 (%)
Total Extranjeros	35.430	100,0	35.046	100,0	1,1
Rumania	11.122	31,4	11.110	31,7	0,1
Marruecos	6.919	19,5	6.744	19,2	2,6
Pakistán	2.417	6,8	2.466	7,0	-2,0
Portugal	1.711	4,8	1.743	5,0	-1,8
Colombia	1.553	4,4	1.432	4,1	8,4
Bolivia	1.204	3,4	1.237	3,5	-2,7
Georgia	959	2,7	903	2,6	6,2
Ecuador	894	2,5	921	2,6	-2,9
Argelia	817	2,3	859	2,5	-4,9
China	694	2,0	684	2,0	1,5
Bulgaria	622	1,8	662	1,9	-6,0
Armenia	523	1,5	465	1,3	12,5
Brasil	436	1,2	424	1,2	2,8
Italia	386	1,1	371	1,1	4,0
Ucrania	361	1,0	374	1,1	-3,5
Argentina	295	0,8	285	0,8	3,5
Cuba	275	0,8	279	0,8	-1,4
Venezuela	267	0,8	200	0,6	33,5
Rusia	239	0,7	240	0,7	-0,4
Ghana	235	0,7	245	0,7	-4,1
Mali	222	0,6	216	0,6	2,8
República Dominicana	209	0,6	220	0,6	-5,0
Perú	207	0,6	214	0,6	-3,3
Francia	202	0,6	223	0,6	-9,4
Otros	2.661	7,5	2.529	7,2	5,2

Fuente: Padrón municipal de habitantes a 1 de enero de 2017 y avance de 2018. INE

(A) Datos avance

Figura 2. Relación de inmigrantes en edad escolar en La Rioja y en España.

Población por grupos de edad y nacionalidad. Año 2018 (A)

	Total	% respecto al total	Españoles	% respecto al total de españoles	Extranjeros	% respecto al total de extranjeros
La Rioja	315.371	100,0	279.941	100,0	35.430	100,0
Menores de 16 años	49.241	15,6	42.424	15,2	6.817	19,2
De 16 a 44 años	110.063	34,9	90.248	32,2	19.815	55,9
De 45 a 64 años	90.710	28,8	82.882	29,6	7.828	22,1
De 65 y más	65.357	20,7	64.387	23,0	970	2,7
España	46.698.569	100,0	41.979.151	100,0	4.719.418	100,0
Menores de 16 años	7.384.066	15,8	6.653.338	15,8	730.728	15,5
De 16 a 44 años	17.158.653	36,7	14.548.494	34,7	2.610.159	55,3
De 45 a 64 años	13.250.112	28,4	12.189.444	29,0	1.060.668	22,5
De 65 y más	8.905.738	19,1	8.587.875	20,5	317.863	6,7

Fuente: Avance del Padrón municipal de habitantes a 1 de enero de 2018. INE

Tras esta búsqueda realizada para decidirme sobre qué nacionalidades recopilaría los juegos tradicionales, el siguiente paso era realizar otra búsqueda sobre esos juegos. Para ello, no sólo indagué en distintos libros o distintas páginas webs, sino que también utilicé información de primera mano; es decir, pregunté a gente de estos países residentes en mi localidad o conocidos, que amablemente accedieron a darme esa información. Para ello, les entregué una pequeña ficha previamente elaborada, que detallo más adelante.

2.2 Criterios de selección de juegos.

Sin embargo, entre los juegos consultados y extraídos y los juegos aportados por los esos habitantes de mi localidad, hacían un gran número, por lo que he tenido que seleccionar aquellos que me parecían más convenientes y en base a unos criterios que he considerado oportuno destacar. Una de las características de los juegos tradicionales es la similitud entre muchos de ellos, por lo que he intentado, en la mayor medida de lo posible, elegir aquellos juegos que pueden resultar novedosos.

De esta forma, han sido dos los criterios establecidos para elegir los juegos tradicionales:

- En primer lugar, elegí aquellos juegos que podrían resultar más lúdicos a la hora de llevarlos a la práctica, con el objetivo de captar la atención necesaria en el alumnado, así como la motivación para el desarrollo adecuado de estos juegos.
- En segundo lugar, he escogido aquellos juegos que me permitiesen, en una futura aplicación didáctica, la organización de las sesiones de educación física siguiendo el modelo de sesión dividida en una fase de calentamiento, una fase principal y una vuelta a la calma. Por ello, habrá tanto juegos que nos permitan activar el cuerpo antes de iniciar una sesión, así como juegos que no requieren de esfuerzo físico, destinados para la parte final -vuelta a la calma- de cualquier sesión.

Una vez seleccionados los juegos, en función de las características de cada uno, he creído conveniente destacar un pequeño apartado de observaciones o adaptaciones, para tratar de modificar aquellos juegos que lo necesitan, con el fin de eliminar cualquier elemento que suponga un aspecto negativo para el niño, como puede ser el exceso de competitividad... Sin embargo, no podemos olvidar que muchos de los juegos tradicionales llevan consigo unas características propias de la época o sociedad en la que se creó.

Según Sánchez (2009), las adaptaciones pertinentes deben favorecer el desarrollo integral del alumnado, evitando un exceso mayúsculo de competitividad y la exclusión; que fomenten la participación, que otorguen las mismas oportunidades de éxito a todos los participantes y que el reto al que se enfrentan jugando, sea alcanzable.

2.3 Fichas de juegos.

En este apartado, se recogen los juegos seleccionados para este trabajo dentro de una pequeña ficha que he elaborado previamente. Se trata de una ficha muy breve en el que se detalla algunos aspectos del juego que he considerado importante, como puede ser la edad, el tiempo de duración o el número de jugadores, así como una breve descripción del juego, que facilite su comprensión tanto a los alumnos como a los docentes. En relación con la descripción, está tal cual la he obtenido de las fuentes consultadas. Quiero mencionar que aquellos juegos que he obtenido de primera mano (de personas procedentes de ese país), los he consultado en otras posteriormente para obtener un poco más de información acerca de ellos.

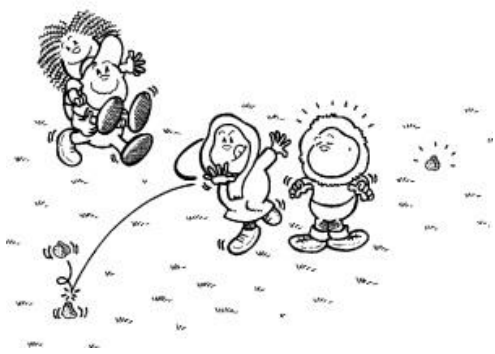
2.3.1 Juegos de Marruecos

1. Nombre original: *Sebahá layout*

Edad: 8-12 años

Duración: 10-15 min. **N.º de jugadores:** 10-12 personas

Descripción del juego: Los jugadores se dividen en dos equipos, un equipo atacante y otro defensor. Se apilar siete tacos de madera a siete pasos de distancia de una línea trazada en el suelo. El primer jugador del equipo atacante lanza una zapatilla desde la línea tratando de derribar, al menos, un taco de madera. Si no lo consigue, lanza otro jugador del equipo, y así hasta que hayan fallado todos. Si un jugador del equipo atacante derriba algún taco, todos salen corriendo. El primer jugador atacante que se haga con la zapatilla, grita “¡Sbet! (¡Alto!), y todos se detienen. Entonces debe lanzar la zapatilla contra algún jugador del equipo contrario, que no puede moverse. Si le da, se intercambian los papeles, si no le da, el juego se reinicia de la misma manera.

2. Nombre Original: *Águiur (El asno)***Edad:** 8-12 años**Duración:** 10-15 min.**N.º de jugadores:** en parejas*Figura 3. Representación gráfica Águiur*

Descripción del juego: Cada miembro de la pareja tiene una piedrecita. En un espacio delimitado previamente, un miembro de la pareja tendrá que lanzar esa piedra dentro de ese espacio. El otro miembro de la pareja deberá lanzar después su piedra tratando de dar a la piedra del compañero. Si lo consigue, deberá ser transportado por su compañero a caballo hasta donde se encuentren las piedras. Si no consigue darle a la piedra, se recogen y se vuelve a empezar.

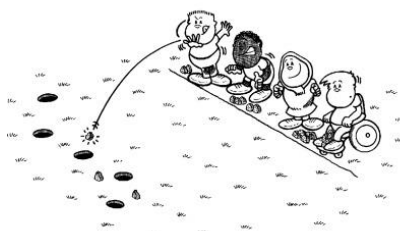
3. Nombre Original: *Ársherez***Edad:** 8-12 años**Duración:** 5-10 min**N.º de jugadores:** Entre 10-15*Figura 4. Representación gráfica Ársherez*

Descripción del juego: Un jugador realiza el papel de cangrejo, colocándose en posición de cuadrupedia invertida dentro de un círculo previamente delimitado. El resto de participantes, se sitúan en el interior del círculo. El objetivo del cangrejo es intentar tocar con el pie a sus compañeros, que se irán convirtiendo en cangrejo a medida que les vayan tocando. El juego finaliza cuando todos los participantes están en posición de cangrejo.

4. Nombre Original: *Jámsa, ibúhesh* (Cinco agujeros)

Edad: 6-10 años

Figura 5. Representación gráfica Jámsa, ibúhesh



Duración: 10 min **N.º de jugadores:** grupos de 4-5 personas

Descripción del juego: Se excavan cinco agujeros en el suelo y a una distancia convenida se traza una línea de lanzamiento. El objetivo del juego consiste en depositar, por turnos, una piedra en cada uno de los agujeros. Se

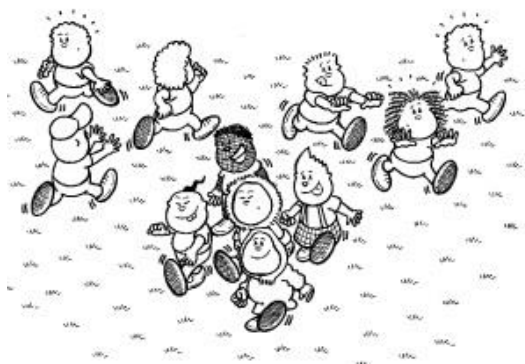
puede lanzar de una en una, o todas a la vez. El jugador que más piedras haya conseguido introducir en cada uno de los agujeros, gana. Para evitar la competición, todos pueden ser del mismo equipo, e intentar conseguir el mayor de puntos posible en distintas tandas.

5. Nombre Original: *Itík erhák*

Edad: 6-12 años

Duración: 10-15 min **N.º de jugadores:** Máx. 25

Figura 6. Representación gráfica Itík erhák



Descripción del juego: Una vez formados dos equipos de igual número de jugadores, a suertes se asignan el papel de perseguidos y perseguidores. A la señal, un grupo sale en persecución del otro, intentando pillar a cualquier jugador del otro grupo. Cuando ello sucede, hasta un máximo de cuatro perseguidores puede rodear al jugador atrapado, para conducirlo hasta un

espacio acordado con anterioridad. El prisionero no debe ofrecer resistencia, atento, sin embargo, a que sus compañeros puedan salvarlo tocándole cualquier parte del cuerpo. La partida termina cuando todos los miembros de un equipo se han hecho prisioneros. Después se intercambian los papeles, y gana el equipo que ha conseguido atrapar al otro en menor tiempo. Se puede emplear petos para distinguir a los equipos.

2.3.2 Juegos de Colombia

1. Nombre Original: *La olla*

Edad: A partir de 10

Duración: 10-15 min

N.º de jugadores: Entre 6-10 personas

Descripción del juego: Se forma un círculo con los participantes y se empieza a pasar una pelota de lado a lado, de participante a participante sin que se caiga. Al participante al que se la caiga la pelota, va directo a la olla (centro del círculo). El objetivo ahora es continuar pasando la pelota e intentar dar al que está dentro de la olla. Cuando se le ha dado, vuelve al círculo y se comienza de nuevo el juego.

2. Nombre Original: *Yeimi*

Edad: A partir de 9 años

Duración: En función de los puntos conseguidos

N.º de jugadores: 5-10 por equipo

Descripción del juego: Se forman dos equipos de 5-10 personas por equipo. A continuación, se forma una torre con chapas o piedras. El primer equipo en atacar la torre debe lanzar, de uno en uno para tratar de derribarla. Una vez que lo han derribado, el equipo que defiende debe pillar a los atacantes, pasándose la pelota. El objetivo de éstos es construir de nuevo la torre sin que hayan sido pillados. Si los miembros del equipo son pillados antes de construir la torre, se intercambian los papeles. Si se consigue armar de nuevo la torre, se apuntan un punto y vuelven a realizar el juego. Se puede jugar tanto con una zapatilla, como con una pelota, siempre y cuando se blanda, para posteriormente lanzarla a los compañeros.

3. Nombre Original: *La limonada*

Edad: De 6-10 años

Duración: 15 minutos

N.º de jugadores: 5-8 jugadores

Figura 7. Representación gráfica La limonada



Descripción del juego: Se forma un círculo y uno de los participantes se coloca en el medio. Éste va dando vuelta al círculo en su interior mientras va cantando: “Madrugué una mañana en el mes de abril, me encontré una muchacha como un serafín. Me pidió limonada, yo le di café, porque la limonada se salió y se fue.” Una vez finalizada la canción,

los jugadores del círculo se sueltan las manos y cuentan hasta tres. Una vez contado hasta tres, salen a pillar al compañero que estaba en el centro. El que consiga atraparlo, pasa a ocupar su lugar

4. Nombre Original: *Jazz o Catapiz*

Edad: A partir de 8 años

Duración: Indefinido

N.º de jugadores: En parejas

Descripción del juego: El jazz se compone de una pelota que rebota y de un conjunto de fichas. Se debe lanzar la pelota con un bote, y antes de que caiga, coger la cantidad de fichas estipulada. La primera lanzada se coge una ficha, la segunda dos fichas y así sucesivamente hasta que se cojan todas las fichas. Si se desvía la bola, o bota dos veces, pasa el turno al compañero. Solo se usa una mano para coger las fichas.

5. Nombre Original: *El vendado*

Edad: De 3-8 años

Duración: 15 minutos

N.º de jugadores: 5-8 jugadores

Figura 8. Representación gráfica El vendado



Descripción del juego: Los jugadores están de pie formando un círculo. En su interior se coloca un jugador con los ojos vendados y con una pica en la mano. A una señal determinada hace rodar el círculo estableciendo el siguiente diálogo. - *Ande la rueda.* Los compañeros responden: - *Andando va.* - *Pare la rueda.* - *Parada está.* En este momento, el jugador con los ojos vendados señala con la pica a uno de los jugadores del círculo. Éste, debe silbar y el vendado, debe

adivinar de que persona se trata. Si lo acierta, se intercambian los papeles; en caso contrario, se sigue con la misma dinámica.

2.3.3 Juegos de Pakistán

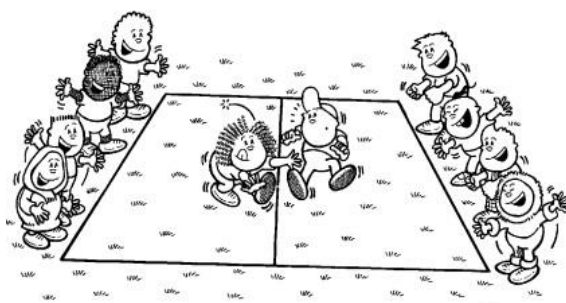
1. Nombre Original: *Kboddi*

Edad: De 8-12 años

Duración: Indefinido

N.º de jugadores: 5-10 jugadores por equipo

Figura 9. Representación gráfica Kboddi



Descripción del juego: Los dos equipos se sitúan en terrenos opuestos. Un jugador de cada equipo avanza hasta la línea central del campo que delimita el territorio de cada equipo con el objetivo de ser el primero en tocar la rodilla del adversario. El que lo consigue, elimina al compañero del otro equipo. Gana el equipo que logra tocar a todos sus adversarios.

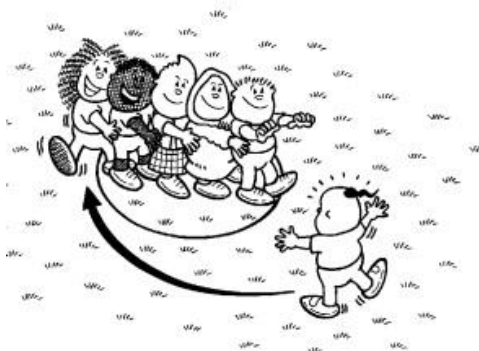
2. Nombre Original: *Kingdom*

Edad: A partir de 10 años

Duración: 10 min

N.º de jugadores: de 5 a 8 jugadores

Figura 10. Representación gráfica Kingdom.



Descripción del juego: En un círculo dibujado en el suelo, se sitúan los participantes cogido por la cintura, formando una fila que atraviese el círculo. Otro jugador, en el exterior del círculo, será el cazador. El objetivo es tocar al jugador que se encuentra en el último lugar de la fila. Cuando lo toque, el jugador tocado debe escapar del cazador, que deberá pillarlo por segunda vez. Si lo consigue, se intercambian los papeles. El jugador que va a ser pillado, para evitarlo, debe entrar en el círculo, colocándose el primero de la fila.

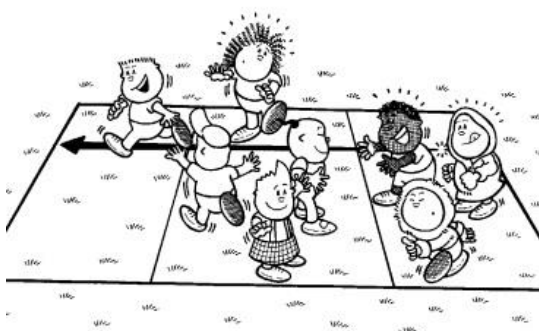
3. Nombre Original: *Kobdi*

Edad: De 8-16 años

Duración: Indefinido

N.º de jugadores: aprox. 10

Figura 11. Representación gráfica Kobdi



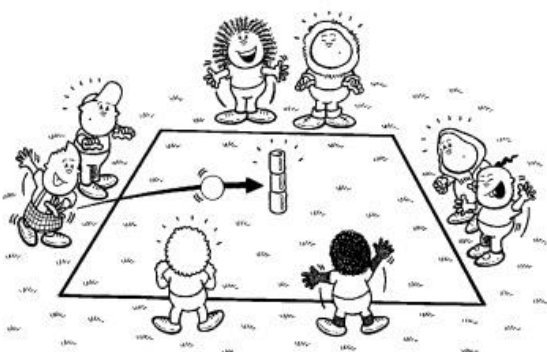
Las partidas van alternándose hasta un número acordado, resultando ganador el que haya pasado mayor número de jugadores al otro extremo.

4. Nombre Original: *Pittu grem*

Edad: De 8-12 años

Duración: 10 min. **N.º de jugadores:** 8 jugadores

Figura 12. Representación gráfica Pittu grem



Cuando la torre sea derribada, el equipo que no la haya derribado debe entrar al cuadrado para tratar de construirla otra vez, intentando no ser dados por el otro equipo. Un equipo obtiene un punto cada vez que sus miembros consigan apilar las latas sin ser alcanzados. Gana el equipo que haya alcanzado el número de puntos establecido con anterioridad.

5. Nombre Original: *Akko Bakko*

Edad: De 8-12 años

Duración: 10 min. **N.º de jugadores:** 5-10 jugadores

Descripción del juego: los jugadores se sitúan formando un círculo y uno de ellos rifa quien se la queda mediante una canción: “*Akko bakko sersensaddako, ghwa mey lartha pa trapkoo, abasin belay nelay, jeenakay khawaray worrey*”. En el momento de finalizar la rima, la persona con la que apunte el dedo sale a perseguir a los demás. Si pilla a uno, se unen de las

manos para perseguir a los demás. Así sucesivamente hasta que se forme una gran cadena y no quede nadie sin pillar.

2.3.4 Juegos de Rumanía

1. Nombre Original: *Câpcâunul (El gigante)*

Edad: De 5-10 años

Duración: 15 min.

N.º de jugadores: Más de 5

Descripción del juego: Un jugador se la quede, que será el “Câpcâunul” (gigante). Se coloca en el interior de un círculo dibujado en el suelo. Otro jugador hará de “mama” (madre). Y se sitúa a una distancia del círculo. Los demás jugadores se colocan a su alrededor, y preguntan: “*¿Mama, putem sa mergem afara sa en jucam?*” (*¿Mamá, puedo salir a jugar?*, a lo que la madre responde: “*Da, puteti, dar un va apropiati de pestera capcaunului*” (*Si, podéis ir, pero no os acerquéis a la cueva del gigante*”). Los jugadores libremente correr por donde quieren hasta que la madre grita: “*Copii, veniti acasa sau capcaunul va prinde*”. (*Niños, venid a casa o el gigante os pillará*). Entonces el gigante sale del círculo e intenta pillar a algún jugador. Si alguien es pillado, se intercambian los papeles.

2. Nombre Original: *Sticlota cu otrăva (El frasco con veneno)*

Edad: De 6-8 años

Duración: 15-20 min

N.º de jugadores: 4-10 máx.

Descripción del juego: Un jugador hace de frasco, estriando las manos para que cada jugador le coja un dedo. El jugador que hace de frasco dirá en voz alta “*Flacără, sticlă cu...*” (*Frasco, frasquito con...*). Y dirá el nombre de un líquido. Dependiendo de que el líquido sea peligroso o no, los participantes deben soltar los dedos y echar a correr para no ser contaminados por el frasco. Al jugador que pille, se intercambian los papeles. Si algún jugador se suelta el dedo cuando ha dicho un líquido no venenoso, se intercambia también los papeles.

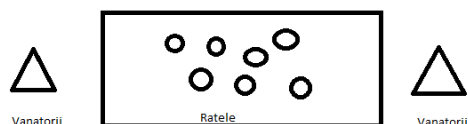
3. Nombre Original: *Babă oarbă (La vieja ciega)*

Edad: De 8-12 años

Duración: 15-20 min

N.º de jugadores: 8-20 jugadores

Descripción del juego: Se elige a un jugador para que se “la vieja”. Se forma un círculo alrededor y la vieja, con los ojos tapados tiene que ir tocando a sus compañeros para adivinar quien es. Los participantes, sin moverse del sitio, pueden intercambiar ropa, accesorios etc. para tratar de confundir a la vieja. Si alguien es reconocido se intercambian los papeles.

4. Nombre Original: *Rațele și vânătorii (Los patos y los cazadores)***Edad:** De 7-11 años**Duración:** 20 min**N.º de jugadores:** 7-12 jugadores*Figura 13.* Representación gráfica Rațele și vânătorii

Descripción del juego: Se eligen dos cazadores que se situarán uno enfrente de otro a una distancia equivalente a los niños (patos) que haya. Los cazadores con una pelota tienen que tratar de eliminar a los patos, que no pueden moverse de su espacio

delimitado. El pato que haya sido dado será eliminado. El juego termina, cuando no haya más patos.

Observaciones: Para tratar de que ningún niño sea eliminado y se quede sin jugar, cuando sea dado, podrá pasar a ser cazador, tirando pelotas de otra distancia distinta a la de los cazadores iniciales.

5. Nombre Original: *Se come, no se come***Edad:** 5-12 años**Duración:** 15 min.**N.º de jugadores:** 4-12 jugadores

Descripción del juego: Un jugador se la queda y llevará consigo una pelota. A su alrededor, esparcidos por el espacio se sitúan los demás jugadores. El jugador que lleva la pelota lanza la pelota hacia un compañero, diciendo en voz alta el nombre de una cosa. Si esa cosa nombrada se come, el jugador al que le han lanzado la pelota debe atrapar la pelota; en caso contrario, debe quedarse quieto en su lugar esquivando la pelota. Si hace lo que debe, se la sigue quedando el mismo. Si no, se la queda aquel jugador que ha fallado.

3. POSIBILIDADES DE APLICACIÓN

Este compendio de juegos tradicionales puede ser usado dentro de un amplio abanico de posibilidades. Este trabajo está enfocado para usar estos juegos tanto dentro de la enseñanza reglada como dentro de la enseñanza no reglada. Es decir, para trabajar como contenido dentro de una programación anual, o como complemento para otros contenidos que se sitúan fuera de las programaciones, como, por ejemplo, unas jornadas culturales.

En primer lugar, a continuación, se detalla una unidad didáctica para utilizar estos juegos tradicionales. Sin embargo, antes de mostrar la unidad didáctica, quiero resaltar el apartado de transversalidad, de gran importancia dado el enfoque que le he querido dar a este trabajo. Esta unidad didáctica nos permitirá trabajar temas transversales como la educación cívica y moral o la educación para la convivencia y la paz, estrechamente relacionados con la valoración de la interculturalidad, tanto en el ámbito escolar como fuera de él.

UNIDAD DIDÁCTICA: JUEGOS DEL MUNDO

Objetivos generales

- Valorar del juego tradicional como elemento de ocio
- Fomentar las relaciones sociales a través de los juegos tradicionales
- Socializar a todos los alumnos y evitar la exclusión
- Valorar otras culturas a través de los juegos tradicionales propios de ellas

Transversalidad

A través de esta unidad didáctica se pretende trabajar los juegos tradicionales de otras culturas, pero a su vez, se intenta trabajar en gran medida la transversalidad, que se detalla a continuación:

- Educación para la Paz y la Convivencia: aprender a vivir en la no violencia, respetando a los compañeros, aceptando la diferencia ya que la diversidad enriquece.
- Educación para la Salud: se debe promocionar la salud como un valor apreciado por los alumnos, poniendo en práctica hábitos saludable de higiene, cuidado personal, práctica de la actividad física etc.
- Educación Moral y Cívica: la educación moral constituye una parte fundamental del proceso educativo, que permite a los alumnos actuar con comportamientos responsables, respetando las creencias y valores de los demás.

Interdisciplinariedad

- Lengua: transmisión oral, retahílas ligadas a los juegos.
- Ciencias Sociales: etnografía. Trabajo y costumbre de otras épocas.
- Educación artística: música tradicional. Canciones ligadas al juego.

Contenidos:

1. El juego como fenómeno social y cultural.
2. Práctica de juegos tradicionales de distintas culturas.
3. Aprecio del juego como medio de disfrute y de relación.

Criterios de evaluación:

1. Conocer y valorar la variedad de actividades lúdicas.
2. Valorar la diversidad de juegos procedentes de otras culturas.
3. Respetar las diferentes culturas con las que se convive.

Sesiones:

Sesión 1.

Calentamiento: Akko Bakko (Pakistán)

Fase principal: Sebahá layout (Marruecos); Yeimi (Colombia)

Vuelta a la calma: *Babă oarbă* (Rumanía)

Sesión 2.

Calentamiento: Itik erhák (Marruecos)

Fase principal: Kboddi (Pakistán); Câpcâunul (Rumanía)

Vuelta a la calma: Jazz o catapizz (Colombia)

Sesión 3.

Calentamiento: La limonada (Colombia)

Fase principal: Ársherez (Marruecos); Kobdi (Pakistán)

Vuelta a la calma: Jámsa ibúhesh (Marruecos)

Sesión 4.

Calentamiento: Sticlota cu otrăva (Rumanía)

Fase principal: La olla (Colombia); Rațele și vânătorii (Rumanía)

Vuelta a la calma: Kingdom (Pakistán)

Sesión 5.

Calentamiento: Se come, no se come (Rumanía)

Fase principal: El vendado (Colombia); Águiur (Marruecos); Pittu grem (Pakistán)

Vuelta a la calma: Reflexión y valoración unidad didáctica.

Anteriormente he detallado una pequeña unidad didáctica diseñada para llevarla a cabo dentro de la enseñanza reglada. Dado que la mayoría de los juegos abarcan el mismo rango de edad, se puede llevar a cabo en diferentes cursos, llevando a cabo alguna pequeña adaptación de dificultad.

Dentro de la enseñanza no reglada, la selección de juegos tradicionales que he realizado, se puede llevar a la práctica dentro de una semana cultural y, además, se puede aprovechar la participación no sólo de niños, sino también de padres, madres, abuelos para que sean ellos mismos los que cuenten los juegos tradicionales, y posteriormente, llevarlos a la práctica.

4. CONCLUSIONES

Este trabajo está realizado con vistas a ser llevado a la práctica ya sea en colegios, dentro de la enseñanza reglada o no reglada, así como en centros culturales, con el objetivo de favorecer la convivencia entre las distintas culturas existentes hoy en día en nuestra sociedad. Se trata de un proyecto que no ha sido llevado a la práctica, por lo que las conclusiones a sacar no son reales. Como he mencionado anteriormente, el proyecto que presento tiene distintas aplicaciones, todas ellas igual de válidas para alcanzar el objetivo principal propuesto al inicio del trabajo.

Sin embargo, la realización de este proyecto me ha servido para darme cuenta de que para lograr el paso a la interculturalidad debemos esforzarnos todos, y, sobre todo, nosotros como docentes, hacer hincapié en la escuela. Para eso, debemos utilizar distintas herramientas para que las culturas que existen en los distintos centros educativos convivan entre ellas. Y por eso, una vez concluido este trabajo, creo que el juego es una de las vías más enriquecedoras.

Además, este proyecto está enfocado a la educación física, pero se podría aplicar en cualquier área, ya que el juego es universal y tiene un papel fundamental en el desarrollo del niño.

Por último, quiero destacar que son altas las posibilidades de que el juego tradicional sea una herramienta de éxito para alcanzar la integración del niño tanto en el centro educativo como en la sociedad, y así, llegar a esa educación intercultural tan necesaria como imprescindible.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía.

- Aguado, T. (1991). *La educación intercultural: conceptos, paradigmas, realizaciones*. En M.C Jiménez (coord...). *Lecturas de pedagogía diferencial*. Madrid: Dikinsó.
- Bantulá, J. y Mora, J.M. (2002). *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo grupal*. Barcelona: Paidotribo
- Bantulá, J. y Mora, J.M. (2002). *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo grupal*. [Figura 3,4,5,6,7,8,9,10,11,12] Recuperado de http://www.mansunidesvor.org/usuarios/material/arxius/19_1_Juegosmulticulturales.pdf
- Barrionuevo, C. (2015). *El juego como elemento socializados entre diferentes culturas*. Valencia: Universidad Jaume I.
- Bernabé, M.M (04/06/2012). Pluriculturalidad, multiculturalidad e interculturalidad, conocimientos para la labor docente. *Revista Educativa Hekademos*, 11, 67-76
- Cortizas, A. (2005). El juego (tradicional) en la escuela. *Revista Padres y Maestros*. 293. 7-10 Disponible en <http://revistas.upcomillas.es/index.php/padresymaestros/article/view/2147/1873>. [Consulta: 10 de junio de 2018]
- Del Río, G. (2013). *El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar*. Logroño: Universidad de La Rioja.
- Instituto de Estadística de La Rioja. [Figura 1 y 2] Recuperado de <http://www.larioja.org/larioja-client/cm/estadistica/images?idMmedia=1006159>
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*". Barcelona: Inde.
- Loza, E. (2013). *Apuntes de la asignatura Juego y actividad deportiva*. Universidad de La Rioja

- Ofele, M.R. (2006). *Papel social de los juegos tradicionales. Proyecciones pedagógicas*. Tándem. Didáctica de la Educación física.
- Ruiz Omeñaca, J.V (2010). “La educación física desde una perspectiva intercultural: un nuevo desafío para una nueva escuela”. En REDeporte.
- Sanchis, D. Jugos tradicionales en la EF escolar. *Revista Digital de Educación Física*.
- Torres Rodríguez, M.A (2011). La mejora de las relaciones interculturales a través de tareas didácticas basadas en juegos tradicionales en estudiantes de primer año de la Escuela Internacional de Educación Física y Deporte. *Reid*, 145-163
- Trigo Aza, E. (1994). *Aplicación del juego tradicional en el currículo de Educación Física*”. Vol. I y II. Barcelona
- Salazar, M.J. Multiculturalidad e interculturalidad en el ámbito educativo: experiencia en países latinoamericanos, módulo 1, Enfoque teórico: Instituto interamericano de Derecho Humanos. San José, 2009. Recuperado de https://www.iidh.ed.cr/IIDH/media/1520/multiculturalidad_interculturalidad-2009.pdf
- Sarmiento Cruz, L.M (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales. ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía? *Revista Educación Física y Deporte*. 26. 115-122

Webgrafía

- <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- https://es.scribd.com/doc/9380976/JUEGOS-DEL-MUNDO-UNIDAD-DIDACTICA#fullscreen&from_embed
- <https://es.scribd.com/doc/27731146/Juegos-tradicionales>
- <http://proedfisica.blogspot.com/2016/01/juegos-tradicionales-y-populares-rumanos.html>
- http://www.mansunidesvor.org/usuaris/material/arxiu/19_1_Juegosmulticulturales.pdf